SPECTRUM PROFI CLUB

Rainbow User



Inhalt:

Wolfgang Haller
Ernastr. 33
5000 Köln 80
Tel. 0221/685946

INFO
6/90

Smalltalk...

Hier liegt nun die 6. Ausgabe des Jahres 1990 vor euch, eine Ausgabe mit 16 Seiten (kleine Jubiläumsausgabe!!), inhaltlich so, wie ich sie mir immer gewünscht habe (z.B. mit kleinen Listings). Macht weiter so...!!!
Und nun noch einmal zur Free-Soft. Wer wirklich eine aktuelle Liste der Programme möchte, soll sich, wie bisher, bitte an Frank Himßel wenden, der sich mit Sicherheit über jede Anfrage freut. Ich veröffentliche zur Zeit nur die von Frank zugeschickten Seiten mit der neuesten Free-Soft!
Noch ein Grund zur Freude: Aus den 45 Usern, die Ende 1989 nur noch mitmachen wollten (siehe RU 12/89) sind mittlerweile 88 geworden, wobei einige Anträge noch laufen. Aber gibt es außer Monika kein weiteres weibliches Wesen, das Interesse am Spectrum zeigt ???
Uwe Kapuschinski macht den Vorschlag, ULA's in größeren Mengen zu bestellen. Wenn ihr also Interesse habt, dann schreibt mir. Es müßten aber schon mindestens 1 Dutzend zusammenkommen, damit es sich lohnt. Falls Interesse an anderen Sammelbestellungen vorliegt, laßt es mich wissen, damit man solche Sachen koordinieren kann.

Tips und Tricks...

Dirk Mayer aus 5000 Köln 71, Lillerstr. 2, hat wieder einige Pokes zu Programmen der "CRASH"-Kassetten gefunden: Egghead (Poke 56648,0 für Leben) und Mission Fallout (Poke 28859,0 für Platformen).
Einen Cheat sandte uns Bodo Schulte-Varendorff aus 4500 Osnabrück, Kiefernweg 3a, zum Spiel "P 47": In der Highscore-Liste "ZEBEDEE" eingeben...

Neu am Markt...

Spectrum: 3D International Tennis (Palace), Castle Master (Incentive), Crackdown (US Gold), e-motion (US Gold), Fiendish Freddy's Big Top 'o' Fun (Mindscape), Hot Rod (Activision), Kemshu (Cult), Kick Off 2 (Anco), Knight Force (Titus), Micromouse (Mastertronic), Oriental Games (MicroStyle), Pipe Mania (Players), Pro Tennis (Ubisoft), Shadow Warrior (Ocean), Sly Spy Secret Agent (Ocean) und Yogi Bear (Hi Tec).
SAM: SC Assembler von Steve's Software (nur Diskversion) und SAM DTP von P.C.G. (Wordmaster, Headliner, Typeliner, DTP-Pack, Font-Pack, Font 1 und Font 2).

Vorstellung...

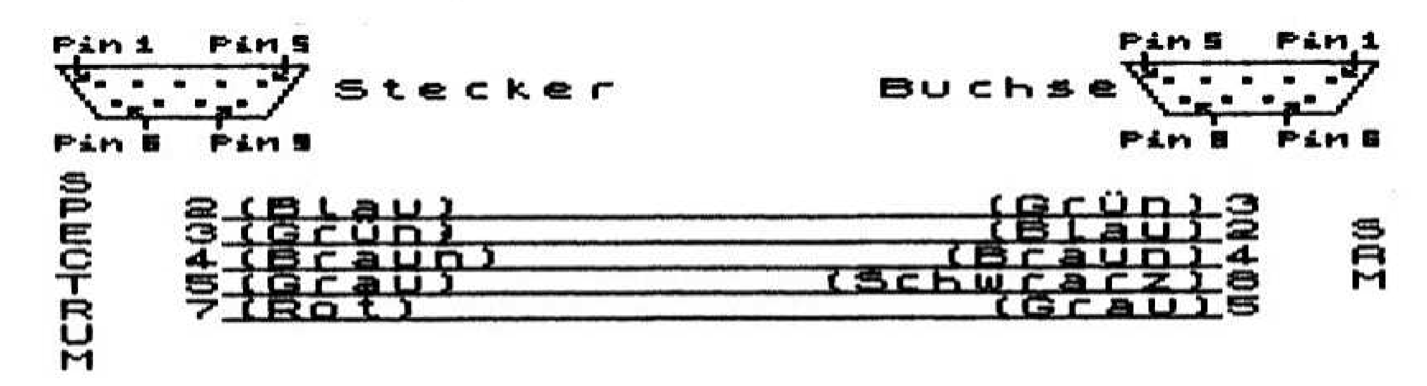
Auch ich möchte mich an dieser Stelle kurz vorstellen. Mein Name: Horst Döscher, Amselweg 2/1, 7175 Vellberg, Tel. 07907/1653. Geboren am 27.7.1951. Ich bin verheiratet und habe einen Sohn von 3 Jahren. Von Beruf bin ich Mechaniker. So - das war's.

Ein Nachtrag aus dem Osten...

Hallo User!
Hier noch einiges zu dem von Markus im letzten Heft beschriebenen Copyer-Interface. Wer eine durchkontaktierte Leiterplatte herstellen kann, wird wenig Schwierigkeiten damit haben. Das Löten der Durchkontaktierung mit dünnem Draht ist zwar möglich, kostet aber viel Zeit und ist nicht einfach.
Die mit einem anderen Multiface (z.B. M1) gesavten Programme sind weiterhin verwendbar, auch der Screen wird zuletzt wieder regeneriert. Wenn unten M128 steht, darf das Copyer-Interface erst eingeschaltet werden, nachdem das Programm vollständig geladen wurde.
Jump springt zur in 2000H und 2001H gepokten Adresse. In 2002H muß jetzt der Startcode stehen: 0 - Copyer-Interface RAM/ROM, 1 - Spectrum RAM/ROM. Jeder andere Wert verbietet den Sprung.

Uwe Riemer, Winterstr. 2, Fach 20-33, Dresden, 8030, DDR

Okay, es ist soweit, ich werde vom "Profi-Club" rausgeschmissen. Zweimal 'Sam-Spots' und zweimal mit Fehlern dabei! Letztesmal war es die Verbindung für den zweiten Joystick: Richtig sollte der gelbe Draht vom SAM (Pin 9) mit dem schwarzen Draht (Pin 8) vom Joystick-Connector verbunden werden.
Wir in England sagen "third time lucky", also sollte ich diesesmal mehr Glück haben. Alle, die einen Spectrum mit Interface 1 besitzen, können den seriellen Port mit dem "serial port" vom 'SAM' verbinden und Daten in beiden Richtungen austauschen. Beide haben einen 9-poligen Connector (Spectrum hat eine Buchse und SAM einen Stecker), die Verbindung sieht wie folgt aus:



Normalerweise sind RS232 (serielle) Verbindungskabel relativ teuer zu kaufen, aber wer bereit ist, ein bißchen zu basteln, kann hier ein sehr preiswertes Kabel herstellen. Es gibt im Kaufhof ein 'Joystick-Verlängerungskabel' Marke 'Elite' für 7,95 DM (Sonderangebot 6,95 DM), dieses Kabel hat genau den richtigen Stecker und Buchse für die Verbindung Interface 1 zum SAM. Zuerst muß man dieses Kabel in der Mitte durchschneiden und die Farben, wie oben gezeigt, verbinden. Jede Verbindung sauber isolieren! Vorsicht, das kein Kurzschluß entstehen kann, und auch die unbenutzten Drähte so abschneiden, das kein Kurzschluß möglich ist.
Mit einem kleinen Programm kann man diese Verbindung testen:

<u>Spectrum</u>

```
10 OPEN#7;"B"
20 IF INKEY$="" THEN GOTO 20
30 PRINT #7;INKEY$;
40 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 40
50 GOTO 20
```

<u>SAM</u>

```
10 OPEN#7;"B"
20 LET A$=INKEY$ #7
30 PRINT A$;
40 GOTO 20
```

Wenn beide Programme laufen, sollte alles, was am Spectrum auf der Tastatur eingegeben wird am Bildschirm vom SAM erscheinen.

```
10 OPEN#7;"B"
20 PRINT INKEY$ #7;
30 GOTO 20
```

```
10 OPEN#7;"B"
20 GET A$
30 PRINT #7;A$;
40 GOTO 20
```

Diese beiden Programm senden die Daten in die andere Richtung, die Eingaben auf der SAM-Tastatur erscheinen nun am Bildschirm vom Spectrum.
Mit anderen Programmen ist es jetzt sogar möglich, Daten oder Screens von einem Computer in den anderen zu laden.
Ich wünsche viel allen viel Erfolg und Spaß mit dieser Verbindung. Aber nicht vergessen, den seriellen Treiber für den SAM vorher zu laden. Nachdem man ihn geladen hat, darf auch kein 'NEW' Command mehr benutzt werden.

Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c, 5203 Much, Tel. 02245/1657

Hallo Spectrumfreaks !

Mitunter hört man ja immer wieder den Spruch daß Schach und Computerei eng verwandt seien, da beide Sachen logisches Denken voraussetzen. Was meine Person betrifft, so bin ich ein recht mittelmäßiger Schachspieler. Für die Freunde des königlichen Spieles gibt es ja auch auf dem Spectrum recht gute Programme wie etwa Cyrus, Colossus oder Superchess. Der professionelle Schachspieler wird nun sicherlich seine gespielten Partien irgendwo notiert haben, doch wird die Suche nach einer bestimmten Partie, die man wieder einmal nachspielen will, oft recht zeitraubend. Das Programm, das ich heute vorstellen will, versucht hier Abhilfe zu schaffen. Dieses Programm heißt SCHACHBUCH und ist ein elektronisches Verzeichnis für Schachpartien. SCHACHBUCH ermöglicht es Partien einschließlich Kommentar und Zugvarianten zu speichern. Außerdem kann man die Partien Zug für Zug nachspielen lassen. Und hier nun kurz die wichstigsten Daten dieses Programmes:

- Im Spectrum 48 K können bis zu 255 Partien (ca. 30.000 Züge) abgespeichert werden
- Das Brett läßt sich jederzeit umdrehen
- Kommentareingabe nach jedem Zug möglich
- Endspiel- oder Mittelspielstellung kann aufgebaut werden
- 2 unterschiedlich große Bretter können ausgewählt werden
- Ausdruck der Partie mit und ohne Kommentar
- Schnelles Vor-/Zurückblättern innerhalb der Partie
- Beliebiges Nachspielen mit unterschiedlichem Tempo
- Eingabe in Kurznotation

Das Programm besteht großteils aus Maschinencode. Leider können Partien nur bis zu einer Länge von 127 Zügen pro Partie abgespeichert werden, doch sind so lange Spiele relativ selten. Auch folgende Gegebenheiten verarbeitet das Programm nicht:
Es dürfen in einer Partie nicht drei Damen, Springer, Türme oder zwei weiß- oder schwarzfeldrige Läufer der gleichen Farbe auf dem Brett sein.
Und jetzt zu den Programmteilen:

1. Partie schreiben

Zuerst muß der Name der Spieler und die Art der Eröffnung eingegeben werden. Danach fragt das Programm, ob man eine Stellung eingeben will, sonst erscheint das Brett in der Grundstellung. Möchte man aber eine Stellung aufbauen findet man ein leeres Brett vor, und kann die Bauern durch einfache Eingabe des Feldes setzen. Bei den anderen Figuren muß man einen Kleinbuchstaben vor das Feld setzen (z.B. te4 setzt Turm auf e4). Um eine Dame zu setzen, muß man entweder ein kleines q (queen) oder ein großes D eingeben. Um eine Falscheingabe zu korrigieren genügt es 0 und das Feld einzugeben. Außerdem gibt es noch ein paar Sonderbefehle, die ich jetzt kurz erläutern möchte. SS (Symb. Shift) + k ändert die Farbe der einzugebenden Figuren. SS+i dreht das Brett um während SS+0 aus dem Eingabemodus herausspringt und an den Anfang des Programms verzweigt. SS+x kennzeichnet eine Stellung als vollständig eingegeben. Dann, nach Beendigung der Eingabe wird gefragt, wer am Zug ist. Jetzt erfolgt die Zugeingabe die laufend auf korrekte züge überprüft wird. Wie bereits weiter oben erklärt, erfolgt alles in Kurznotation. Sonderformen bilden die beiden Rochaden. o = kurze Rochade, p = lange Rochade. Die Eingabe von ab6 kennzeichnet beispielsweise einen sogenannten en passant Zug. Bei einer Bauernumwandlung muß zusätzlich eingegeben werden, in was man umwandeln will (z.B. e8,q1 für eine Dame). Nach jeder Eingabe wird der Zug auf dem Brett gespielt. Ebenso erscheint Zugnummer, Farbe und der verbleibende Speicherplatz. SS+r nimmt den letzten Zug zurück, SS+t schaltet den Ton ein oder aus. Ein eingeschalteter Ton ist jedoch sehr vorteilhaft, da er Falscheingaben akkustisch anzeigt. SS+0 springt in das Menu ohne die Partie abzuspeichern, SS+k springt bei Zugeingaben in den Kommentarmodus. Man hat maximal 5 Zeilen, um den Kommentar einzugeben. SS+v ruft den Variantenmodus auf. Jetzt muß man die Anzahl der Varianten (ohne den Hauptzug aus der Partie) eingeben. Dann wird die Variante eingegeben. Um eine Variante zu beenden gibt man SS+x ein. Jetzt kann die nächste Variante eingegeben werden. Der Hauptzug wird immer am Ende eingegeben. Auf dem Bildschirm

wird übrigens immer angezeigt, ob man sich in der Partie oder in einer Variante befindet. Es ist allerdings nicht möglich, die Variante einer Variante einzugeben. Die maximale Anzahl der Varianten beträgt 7. Will man zu einem Zug Kommentar und Varianten eingeben, so muß zuerst der Kommentar eingegeben werden. SS+x in der Partie beendet diese und speichert sie ab.

2. Partie spielen
Um eine bestimmte Partie zu spielen, genügt es, deren Nummer einzugeben. Danach kann man mit Tastendruck die Züge ausführen. Eine besondere Funktion hat die Taste q. Mit ihr startet man den Automodus,d.h. die Züge werden per Programm ausgeführt und man braucht nicht mehr die Tasten zu drükken. Auch kann man mit Taste "e" die Pausenlänge zwischen den einzelnen Zügen verändern. Ein erneutes Drücken der Taste q schaltet den Automodus wieder ab. Mit Auslösung der Taste "u" werden die Züge blinkend ausgegeben, "y" bewirkt dies nur für den letzten Zug. Mit der Taste "p" kommt man schnell 5 Züge vor oder bis zum Anfang der nächsten Variante, mit "o" geht es schnell 5 Züge zurück oder bis zum Anfang der letzten Variante. Mit der Taste "w" schaltet man zwischen dem großen und dem kleinen Brett um. Beim großen Brett werden allerdings keine Kommentare angezeigt. Ist ein Kommentar vorhanden, wird ein Hinweis ausgegeben. Um ihn zu lesen, muß man auf das kleine Brett umschalten. Mit der Tastenkombination SS+w kann man die Partie anhalten und einen nicht in der Partie befindlichen Zug ausprobieren. Um in die Partie zurückzukehren genügt ein SS+0. Varianten und Kommentare sind in diesem Modus nicht möglich. Wenn diverse Varianten unten am Bildschirm angezeigt werden, kann man sie durch Drücken der entsprechenden Taste spielen. Die letzte Variante bildet dabei immer den wirklich gespielten Hauptzug. Dieser Zug kann durch Drücken einer beliebigen anderen Taste gespielt werden. Eine unmittelbare Rückkehr ins Hauptspiel wird durch die Taste "o" möglich.

3. Partie drucken
Hier kann man die Partien mit oder ohne Kommentar auf einem ZX-Printer kompatiblen Drucker ausgeben.

4. Partien auflisten
Ermöglicht die Ubersicht über alle gespeicherten Partien. Es ist möglich in der Ubersicht zu blättern oder sie mittels "p" auszudrucken. Mit "0" kehrt man in das Menu zurück.

5. Partien löschen
Durch Eingabe der Partienummer des Verzeichnisses kann jede beliebige Partie gelöscht werden.

Die Taste 6 ist nicht belegt!!

7. Buch speichern
Ein Buch ist eine Ansammlung von Partien, die im RAM gespeichert sind. Unter Angabe eines Namens kann man sie auf Kassette oder Microdrive abspeichern.

8. Buch mergen
Funktioniert wie das MERGE aus BASIC, allerdings überprüft das Programm nicht, ob der Speicherplatz ausreicht. Ist das Buch, das nachgeladen werden soll länger als der freie Speicher, stürzt das Programm ab!!

9. Buch laden
Ein Buch wird von Kassette oder Microdrive geladen. VORSICHT! Alle Daten die vorher im Speicher waren, werden gelöscht.

0. Neues Buch
Sämtliche Daten im Computer werden gelöscht und ein neues Buch wird eröffnet.

Zum Schluß sei noch einmal angemerkt, daß viele Eingaben eine Bestätigung verlangen. Aus Sicherheitsgründen und zum Schutz wichtiger Daten ist dies sicherlich sinnvoll.

Das Programm wurde übrigens von Clive Spark, Hofgasse 23a, 6117 Schaafheim-Mosbach geschrieben. Bei Interesse solltet ihr euch direkt an den Autor wenden. Ich hoffe, die Adresse stimmt noch.

Soviel dazu. Bis demnächst......

Harald R. Lack
Heidenauer Straße 5
8201 Raubling

Opus

Heute möchte ich eine kleine Serie beginnen, in der ich das OPUS-Discovery Laufwerk ein wenig beschreiben möchte. Die Dinge, über die ich schreiben möchte habe ich mir teils selbst angeeignet und teils aus Programmen abgekupfert, sodaß ich keine Garantie über die vollständige Richtigkeit übernehmen möchte. Für Kritik und Anregungen bin ich jedoch jederzeit dankbar.

Zunächst zum Aufbau einer formatierten Diskette: Die Diskette ist in eine bestimmte Anzahl von Spuren eingeteilt. Jede Spur ist dann noch einmal in Sektoren unterteilt. Die Sektoren haben dann noch eine bestimmte Größe, die in Bytes angegeben wird (beim Einschalten wird eine Diskette mit 40 Spuren mit jeweils 18 Sektoren, die eine Größe von 256 Bytes haben formatiert). Aus diesen Angaben läßt sich nun der Speicherplatz auf einer Diskette errechnen (40*18*256 Bytes = 184320 Bytes = 180 KB).

Es gibt nun Programme mit denen man diese Formate verändern kann (auch in der Freesoft). Wie man diese Formate selber ändern kann, darauf möchte ich hier nicht näher eingehen. Nur soviel: Man kann eine Diskette theoretisch so formatieren, daß man eine Speicherkapazität von 900 KB erreicht. Jedoch wird das Laufwerk dabei nicht mitspielen und bei dem Versuch eines CATs einen I/O Error herausgeben.

Auch sollte man darauf achten, daß alle Disketten das gleiche Format haben, da der Befehl MOVE "d";1 TO "d";3 bei verschieden formatierten Disketten nicht funktioniert.

Wenn man übrigens den Katalog einer Diskette liest und dann eine andere Diskette formatiert, dann hat die neu formatierte Diskette das gleiche Format wie die geCATete Diskette. Dies liegt daran, daß der Computer bei einem CAT zunächst das Format der Diskette ermittelt und dann solange auf dieses Format eingestellt ist, bis ein erneutes CAT oder ein Opus-Reset (USR 14070) erfolgt.
Hier nun ein kleines Programm, mit dem man das Format einer Diskette lesen kann:

```
 40 OPEN#4;" CAT ";1RND16
 50 CLEAR #
 60 DEF FN a()=CODE INKEY$#4+256 * CODE INKEY$#4: OPEN#4;"CODE": POINT #4;8192
 80 POINT #4; FN a()+10: POINT #4; FN a()+1: POINT #4; FN a()
 90 LET s$=INKEY$#4: LET sp=CODE s$: LET s$=INKEY$#4: LET sek=CODE s$: LET s$=
    INKEY$#4: LET b0=CODE s$: FOR z=1 TO 10: RANDOMIZE CODE INKEY$#4: NEXT z:
    LET s$=INKEY$#4: LET ksek=CODE s$: CLOSE#4
100 IF b0>=192 THEN LET sgr=1024: LET b0=b0-192: GOTO 140
110 IF b0>=128 THEN LET sgr=512: LET b0=b0-128: GOTO 140
120 IF b0>=64 THEN LET sgr=256: LET b0=b0-64: GOTO 140
130 LET sgr=128
140 IF b0>=16 THEN LET sei=2: LET b0=b0-16: GOTO 160
150 LET sei=1
160 CLS
170 PRINT AT 5,1;sp;" Spuren"; AT 7,1;sek;" Sektoren pro Spur"; AT 9,1;sgr;"
    Bytes pro Sektor"; AT 11,1;ksek;" Sekt. für Katalog"; AT 13,1;sei;"
    Seite(n)"; AT 16,1;((sek*(sei*sp)*sgr)-(ksek*sgr))/1024;"K Speicherplatz"
```

Auch ich möchte mich heute einmal vorstellen: Ich heiße Rüdiger Döring und bin 19 Jahre alt. Zur Zeit gehe ich noch zur Schule. Hobbys: Speccy, Speccy und nochmal Speccy. Hardware: Speccy +2 (alte Version mit normalem Erweiterungsport), Multiface 128, OPUS 720K mit einem Laufwerk, Klopapierdrucker Marke Sinclair.

Bis bald...

Rüdiger Döring, Meisenstraße 10, 5467 Vettelschoß, Tel. 02645/8080

SGM-Programm angepaßt

Angeregt durch den hervorragenden Beitrag von Dirk Kompaß im RAINBOW-USER 12/89 habe ich mir gleich aus der Software-Library den SGM (SPECTRUM-GRAFIK-MANAGER) bestellt, der auch auf dem SPECTRUM eine grafische Benutzeroberfläche verwaltet. Dazugeliefert wurde mir von Frank Himßel auch noch der schnelle SPECTRUM COMPILER USCHI (Happy Computer 9/87) zur Übersetzung des SGM-Basicprogrammes in Maschinencode (sehr empfehlenswert).
Nachdem alles gesichtet und auf Diskette gespeichert war (DISCIPLE-IF), stellte ich fest, daß erst einmal das SGM-Basicprogramm angepaßt werden mußte, denn die Joystickports des DISCIPLE-IF arbeiten nicht mit IN 31, sondern mit INKEY$ (keyboard). Die Abfrage kann demnach mit IN 61438 anstelle von IN 31 erfolgen (SPECTRUM-Manual S. 118), wobei allerdings diagonale Bewegungen nicht erfaßt werden.

Es korrespondieren die folgenden Abfragen:

Joystick	IN 31	IN 61438
nichts	0	191
nach rechts	1	183
nach links	2	175
nach unten	4	187
nach oben	8	189
Feuer	16	190

Entsprechend müssen die Abfragezeilen im Basicprogramm umgestellt werden:

```
120 LET i=IN 61438
122 IF i<175 THEN GOTO 120
124 IF i>191 THEN GOTO 120
...
```

(siehe Listing 1)

Eine IF-Abfrage mit OR kann USCHI leider nicht übersetzen.
Da ich die UDGs Ää, Üü und Öö mit verwenden wollte, brauchte ich GRAFIC A für ä (besseres Auffinden der Umlaute G+a=ä, G+s=Ä...). Deshalb mußte die UDG für den Cursor auf GRAFIC D gelegt werden (Zeile 114 entsprechend ändern und Cursor-UDG in "d" laden).
Damit war das SGM-Basicprogramm angepaßt und wurde von USCHI in 2 sec! in Maschinencode übersetzt: 7594 Bytes ab Adresse 50000.
Mit SAVE d2"SGM-CODE" CODE 50000,7594 landete es auf Disk 2 und kann nun von jedem Programm geladen und verwendet werden; vorher darf CLEAR 49999 nicht vergessen werden.
Wenn die SGM-Routine gebraucht wird, muß sie mit dem Aufruf RANDOMIZE USR 50000 gestartet werden.
Mit dem von Dirk Kompaß angegebenen und noch etwas verfeinerten Menue-Make-Programm (Listing 2) wird der CODE eines Menues erzeugt, das im Speicherbereich 62345-62824 abgelegt ist.
Von 60000-60040 sind SGM-Steuerwerte,
von 60041-62344 ist das aktuelle Bildschirmdrittel und
von 62345-62824 die 4 Menues abgelegt (s. Beitrag von Dirk Kompaß).

Was nun noch fehlt, ist ein Programm, das diesen Spectrum-Grafic-Manager auch nutzt. Ein solches habe ich im Rohbau erstellt (Listing 3). Es verwaltet alle 4 Menues und ebenfalls die 4 möglichen Windows.
Das erste Menue ist zum Ausprobieren des Hauptschalters 60003 besetzt. Zum Beispiel setzt der Menuepunkt n den Hauptschalter auf n (POKE 60003,n) und startet die SGM-Routine mit RANDOMIZE USR 50000. So kann man gut verfolgen, was PEEK 60003 = n bewirkt.
Menuepunkt 2.1 zeigt eine Übersicht über die Wirkung der Hauptschalterwerte 1 bis 8. Alle anderen Menuepunkte können noch benutzt werden.
Bei Bedarf können diese bereits verwendeten Menuepunkte aber auch anderweitig verwendet werden.
Mit dem von Dirk Kompaß angegebenen Menue-Make-Programm muß nun nur noch das passende Menue mit seinen bis zu 8 Punkten erstellt werden.
Viel Spaß beim Abtippen und viel Erfolg bei der Anwendung. Es kommt wirklich ein fast echtes 16-Bit-Feeling einer grafischen Benutzeroberfläche auf, wenn man mit dem Joystick (oder auch nur mit den Arrow-Tasten) die Menuefenster und darin die Menuepunkte anklickt bzw. "anfeuert".

LISTING 1: SGM-Basic

```
 120 LET i=IN 61438
 121 IF i>191 THEN GO TO 120
 122 IF i<175 THEN GO TO 120
 130 IF i=191 THEN LET sp=1: GO
TO 150
 131 IF i=183 THEN LET b=b+sp
 132 IF i=175 THEN LET b=b-sp
 133 IF i=187 THEN LET a=a+sp
 136 IF i=189 THEN LET a=a-sp
 139 IF i=190 THEN GO TO 160
 140 IF crs=0 THEN RETURN
 142 IF sp<3 THEN LET sp=sp+1
 144 GO TO 170
 150 IF crs=1 AND pull=0 AND PEE
K 60002=1 THEN POKE 60018,1: GO
TO 190
 152 IF pull=1 THEN GO TO 200
 154 GO TO 120
 160 IF pull=1 THEN GO TO 250
 162 IF crs=1 THEN GO TO 190
 164 LET a=100: RETURN
 170 IF a<0 THEN LET a=21
```

LISTING 2: Menue-Make-Programm

```
   1 GO SUB 1100: REM MenuMake f
uer SGM (SPECTRUM Grafik Manager
)
   2 PRINT AT 10,5;" plies, weta
moment... "
   5 FOR i=62345 TO 62833: POKE
i,0: NEXT i
   7 GO SUB 1000
  10 FOR i=1 TO 5
  20 FOR y=1 TO 8
  22 CLS
  30 PRINT "Menue: ";i
  40 PRINT "Punkt: ";y
  50 DIM a$(1,10)
  60 PRINT ''''"Bitte Name des ";
y;". Punktes"'" eingeben (max. 1
0 Zeichen)"''" 'nm' fuer naechst
es Menue!       'ee' fuer Ende"
  70 INPUT "Name:";a$(1)
  73 IF a$(1)="ee          " THEN
CLS : PRINT " Eingabe beendet !"
: BEEP 1,12: CLS : GO TO 300
  75 IF a$(1)="nm          " THEN
CLS : LET y=8: NEXT y: NEXT i: G
O TO 300
  80 IF a$(1)="            " THEN
CLS : PRINT "Name muss eingegebe
n werden!": BEEP 1,0: CLS : GO T
O 30
  90 LET a=62345+((i-1)*96)+((y-
1)*12)
 100 FOR z=a TO a+9
 110 POKE z,CODE a$(1,(z-a+1) TO
(z-a+1))
 120 NEXT z
 130 CLS
 140 PRINT "Menue: ";i
 150 PRINT "Punkt: ";y
 160 PRINT '''"Bitte GOTO-Zeile
eingeben!"
 170 INPUT "GOTO-Zeile:";b
 180 LET q=INT (b/256): POKE a+1
0,q
 190 LET q=b-(q*256): POKE a+11,
q
 200 CLS : NEXT y: NEXT i
 300 PRINT "  Abspeichern des Me
nueFiles !  "
 302 INPUT "filename(nm=nein):";
f$
 310 REM PAUSE 0
 315 IF f$="nm" THEN GO TO 10
 320 SAVE d2 f$CODE 62345,480
 500 INPUT "Naechstes Menue j/n
?";a$
 510 IF a$="j" THEN GO TO 7
 520 CLS : BRIGHT 1
 522 FOR i=1 TO 7
 524 PAPER i: BORDER i: PRINT AT
 10,1;"              BYE BYE ...
    "
 525 PAUSE 1
 526 NEXT i: GO TO 522
 530 STOP
1000 REM info
1010 CLS : PRINT "            Men
ueMake            "'''"Erstellt e
in pulldown-menue mit den dazuge
hoerigen Unterpunkten"
1012 PRINT ''"          Eingabe je
 Punkt:        "''"       Name un
d GOTO-Zeile"
1016 PRINT ''''
"
1020 PRINT '"Es sind    5 Menues
 mit je              8 Punkten
 moeglich"
1030 PRINT '"
            "
1040 GO SUB 2000: PAUSE 0
1050 RETURN
1100 REM rahmen
1105 CLS
1110 PLOT 0,10: DRAW 0,155: DRAW
 10,10,PI/2: DRAW 235,0: DRAW 10
,-10,PI/2: DRAW 0,-155: DRAW -10
,-10,PI/2: DRAW -235,0: DRAW -10
,10,PI/2
1200 RETURN
2000 PRINT #0;"  Weiter mit irge
ndeiner Taste  ": RETURN
9997 STOP
9998 GO SUB 9999: SAVE d2 "MeueM
ake" LINE 1: LOAD d2 "------SGM"
9999 POKE 23736,181: RETURN
```

LISTING 3: SGM-Rumpfprogramm

```
   1 REM  Programmstruktur mit
             Pulldown-Menu
   2 BORDER 7: PAPER 7: GO SUB 8
000
   3 CLEAR 49999: LOAD d2 "SGMmc
"CODE : LOAD d2 "Mlist 1"CODE
   4 LET men=50000: LET hs=60003
: LET hsn=6
   6 GO SUB 8100: REM 4 windows
  10 LET hsn=5: GO SUB 9000
  20 PRINT INVERSE 1;AT 0,1;"MEN
U1B";TAB 7;"MENU2B";TAB 13;"MENU
3B";TAB 19;"MENU4B";TAB 25;"MENU
5B"
  30 LET hsn=0: GO SUB 9000
  40 LET cx=PEEK 60001: LET cy=P
EEK 60000: LET am=0
  50 IF cx>0 AND cx<6 THEN LET a
m=1
  51 IF cx>6 AND cx<12 THEN LET
am=2
  52 IF cx>12 AND cx<18 THEN LET
 am=3
  53 IF cx>18 AND cx<24 THEN LET
 am=4
  54 IF cx>24 AND cx<30 THEN LET
 am=5
  60 IF cy<>0 THEN GO TO 9900
  65 POKE 60014,am-1: LET hsn=6:
 GO SUB 9000
 100 GO TO ((PEEK 60015*256)+PEE
K 60016)
 999 STOP
1000 REM menue 1
1002 CLS : PRINT "M1:"
1098 GO SUB 9010: GO TO 10
1100 CLS : PRINT "1.1: 60003 = 1
                 Zuletzt gezeic
hnetes window aus dem Zwischensp
eicher aufbauen"
1110 GO SUB 9010
1112 LET hsn=1: GO SUB 9000
1120 PRINT AT PEEK 60010,PEEK 60
011; INVERSE 1;"lastwindow"
1198 GO SUB 9010: GO TO 10
1200 CLS : PRINT "1.2: 60003 = 2
                 Aufbau von 4 w
indows"
1210 GO SUB 9010
1212 LET hsn=2: GO SUB 9000
1220 PRINT AT PEEK 60021,PEEK 60
022; INVERSE 1;"window 1"
1222 PRINT AT PEEK 60026,PEEK 60
027; INVERSE 1;"window 2"
1224 PRINT AT PEEK 60031,PEEK 60
032; INVERSE 1;"window 3"
1226 PRINT AT PEEK 60036,PEEK 60
037; INVERSE 1;"window 4"
1298 GO SUB 9010: GO TO 10
1300 CLS : PRINT "1.3: 60003 = 3
                 Aktuelles wind
ow verschieben"
1304 INPUT "Welches window soll
verschoben  werden (0-3)?";i
1306 POKE 60020,i
1312 LET hsn=3: GO SUB 9000
1398 GO SUB 9010: GO TO 10
1400 CLS : PRINT "1.4: 60003 = 4
                 Aktuelles wind
ow zoomen"
1404 INPUT "Welches window soll
gezoomt wer-den (0-3)?";i
1406 POKE 60020,i
1412 LET hsn=4: GO SUB 9000
1498 GO SUB 9010: GO TO 10
1500 CLS : PRINT "1.5: 60003 = 5
                 CLS mit B"
1512 LET hsn=5: GO SUB 9000
1598 GO SUB 9010: GO TO 10
1600 CLS : PRINT "1.6: 60003 = 6
                 Aktuelles MenU
 Offnen(pull-down)"
1611 INPUT "Welches Menue(1-5)?"
;mn: POKE 60014,mn-1
1612 LET hsn=6: GO SUB 9000
1698 GO SUB 9010: GO TO 10
1700 CLS : PRINT "1.7: 60003 = 7
                 Aktuelles SCRE
ENdrittel (60017) speichern in 6
0041-62344"
1710 GO SUB 9010
1712 LET hsn=7: GO SUB 9000
1798 GO SUB 9010: GO TO 10
1800 CLS : PRINT "1.8: 60003 = 8
                 Aktuelles SCRE
EN-Drittel (60017)aus 60041-6234
4 laden"
1810 GO SUB 9010
1812 LET hsn=8: GO SUB 9000
1898 GO SUB 9010: GO TO 10
2000 REM menue 2
2002 CLS : PRINT "Menue 2:"
2098 GO TO 9010: GO TO 10
2100 REM 2.1
2102 CLS : PRINT "   2.1: SGM-IN
FO                 "'''"60000 D y-
Koordinate            60001 D x-
Koordinate            60002 Scha
lter 0/1 (mit 60018)  60003 Haup
tschalter 0-8               0 D
darstellen                  1 Wi
ndow aus Zwischenspei-        ch
er (60010-60013) dar-         st
ellen"
2103 PRINT "        2
                 3 aktuelles wi
ndow ver-          schieben
                 4 aktuelles wi
ndow zoomen      5 CLS mit B
                 6 Menue (60014
) Offnen         7 Bildschirmdr
ittel 1-3          (60017) spei
chern            8 Bildschirmdr
ittel 1-3          (60017) lade
n"
```

```
2104 PRINT "60004 frei"'"60005 f
rei"'"60006 frei"'"60007 frei"
2106 PRINT "60008 SGM-Versionsnu
mmer 1       60009 SGM Versionsnu
mmer 2"
2108 PRINT "60010-60013 Window-Z
wischensp.  60010 y-Pos der Ecke
 links oben 60011 x-Pos der Ecke
 links oben 60012 x-Breite
            60013 y-HOhe"
2110 PRINT "60014 aktuelles MenU
 0-4        60015 GOTO-Zeile hig
h byte      60016 GOTO-Zeile low
  byte"
2112 PRINT "60017 aktueller Bild
schirmteil  60018 Schalter 0/1
            60019 frei
            60020 aktuelles wind
ow,               wird zuletzt a
ufgebaut"
2114 PRINT "60021-60040 4 window
s je mit          y-Pos,x-Pos,Br
eite,HOhe         und Schalter 0
/1"
2116 PRINT "60041-62344 Speicher
 des aktuel-      len Bildschirm
-Drittels   62345-62822 MenU-map
(5*8*12=480)62823 frei"'"62834 f
rei"'"62825-62832 D-Routinen
       62833 ... frei"
2198 GO SUB 9010: GO TO 10
2200 REM 2.2
2202 PRINT "Menue 2, Punkt 2:"
2298 GO TO 9030
2300 REM 2.3
2302 PRINT "Menue 2, Punkt 3:"
2398 GO TO 9030
2400 REM 2.4
2402 PRINT "Menue 2, Punkt 4:"
2498 GO TO 9030
2500 REM 2.5
2502 PRINT "Menue 2, Punkt 5:"
2598 GO TO 9030
2600 REM 2.6
2602 PRINT "Menue 2, Punkt 6:"
2698 GO TO 9030
2700 REM 2.7
2702 PRINT "Menue 2, Punkt 7:"
2798 GO TO 9030
2800 REM 2.8
2802 PRINT "Menue 2, Punkt 8:"
2898 GO TO 9030
3000 REM Hier ist Platz fuer die
     Untermenues 3.1 bis 5.8
     zu eigenen Zwecken
```

```
7999 GO TO 10
8000 REM UDGs
8002 FOR j=1 TO 8: READ j$
8004 FOR i=0 TO 7: READ a
8006 POKE USR j$+i,a
8008 NEXT i: NEXT j
8010 DATA "a",0,68,0,56,68,68,62
,0
8012 DATA "d",255,129,185,177,16
9,133,129,255
8014 DATA "b",170,85,170,85,170,
85,170,85
8016 DATA "s",66,24,36,66,66,126
,66,0
8018 DATA "u",0,68,0,68,68,68,56
,0
8020 DATA "i",66,0,66,66,66,66,6
0,0
8022 DATA "o",0,68,0,56,68,68,56
,0
8024 DATA "p",66,0,60,66,66,66,6
0,0
8040 RETURN
8100 REM windows
8102 FOR i=0 TO 19: READ win
8104 POKE 60021+i,win: NEXT i
8110 DATA 1,1,12,12,1,10,3,12,12
,1,1,16,10,10,1,10,19,10,10,1
8112 FOR i=0 TO 3: READ win
8114 POKE 60010+i,win: NEXT i
8116 DATA 5,8,12,12
8140 RETURN
9000 POKE hs,hsn: RANDOMIZE USR
men: RETURN
9010 FOR i=1 TO 100: NEXT i: PAU
SE 0: RETURN
9020 FOR i=1 TO 100: NEXT i: RET
URN
9030 CLS : PRINT "Hier kOnnte ei
n Menuepunkt bei  Bedarf program
miert werden ..."'"ZusAtzlicher
 Platz ist in LINE  6000-7999":
GO SUB 9010: GO TO 10
9900 PRINT #0;"Wollen Sie wirkli
ch jetzt schon aufhOren ?": GO S
UB 9020
9902 IF INKEY$="" THEN GO TO 990
2
9903 IF INKEY$<>"0" THEN GO TO 1
0
9904 LET hsn=5: GO SUB 9000
9906 PRINT AT 10,12;" BYE,BYE "
9908 GO SUB 9010: STOP
9998 STOP
9999 SAVE d2 "SGMprogS" LINE 1
```

Prof. Dr. R.D. Hinzmann, Ernst Grote Str.50, 3004 Isernhagen 1, Tel. 0511/611170

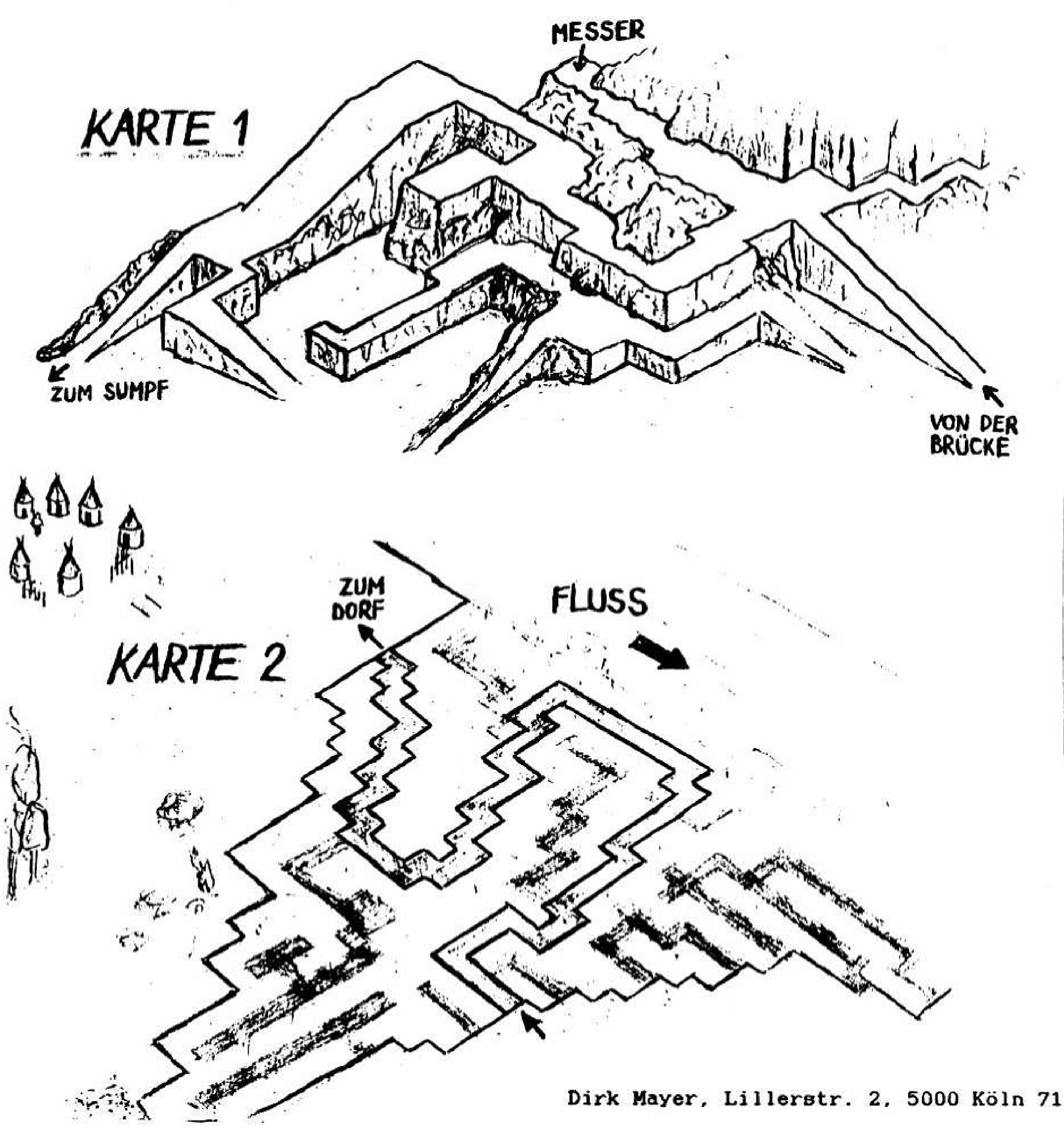
(Anmerkung: Die Originalausdrucke konnte ich leider nicht zum Fotokopieren verwenden. Daher hab ich die Listings eingegeben und mit meinem Drucker ausgedruckt. Die unterstrichenen Buchstaben müssen im Grafik-Modus eingegeben werden. Der Aufbau der Menues in Listing 3 sollte aus dem Listing hervorgehen.)

Heute zu: "Where times stood still"

Man nimmt die Tasche. Dann nimmt man die Perlen von Gloria an sich. Nun sammelt man die restlichen Gegenstände ein, wovon die Nahrungsmittel in die Tasche kommen. Hat man dies getan, geht man in Richtung Nord-Ost. Nach einiger Zeit kommt man an eine Brücke. Diese wird überquert, doch am Ende muß man stehenbleiben und warten, bis die Brücke unter dem Gewicht des dicken Clive nachgibt. Jetzt muß man das Seil benutzen, und Clive wird gerettet. Ist dies geschafft, geht man weiter nach Norden und kommt an einen Weg, der schräg nach oben verläuft, und zwar nach Westen.
Hier sollte man sich Karte 1 ansehen. Auf der Karte sieht man eine Stelle, wo "MESSER" steht. Dort geht man hin, nimmt das Messer und legt dafür das Seil ab. Nun folgt man dem Weg auf der Karte, bis man dort angekommen ist, wo auf der Karte "ZUM SUMPF" zu lesen ist. Nun geht man nach Nordwesten, bis man die Stelle gefunden hat, die auf Karte 2 mit einem Pfeil, der auf den Sumpf zeigt, markiert ist. Hier geht man nun den Weg, der auf der Karte umrandet ist. Hat man den Sumpf überquert, geht es in Richtung Westen. Nach einiger Zeit kommt man an ein kleines Dorf. Irgendwo im Dorf findet man einen Eingeborenen, der still steht. Man geht zu diesem und wartet, bis er etwas gesagt hat und Essen hingelegt hat. Nun legt man die Perlen âb und bekommt dafür einen Schinken. Diesen und das Essen nimmt man auf, die Perlen werden nicht mehr benötigt. Falls das alte Essen knapp geworden ist, kann man das Messer benutzen und es danach ablegen. Nun geht man nach Norden und kommt an einen Fluß. Hier trinkt man nun etwas aus der Flasche, und sie wird wieder aufgefüllt. Ist man hier so weit fertig, geht es ein ganz schönes Stück nach Süden. Nach einem längeren Fußmarsch kommt man dann an einen Abgrund. Man geht von hier nun nach Osten, bis man an einen Felsen kommt, wo sich ein anderes Flugzeugwrack befindet. Hier findet man eine Kiste Munition, einen Dosenöffner und etwas Dynamit. All dies nimmt man mit. Man sollte jetzt den Schinken, den Erste-Hilfe-Kasten, die Munitions-Kiste und die Tasche besitzen. Die Tasche sollte zwei Essen, die Wasserflasche und den Dosenöffner beinhalten.
Ist man hier fertig, muß man wieder den ganzen Weg zum Dorf zurückgehen. Westlich des Dorfes stößt man auf eine Felswand. Hier findet man einen Weg, der in nördliche Richtung nach oben führt. Diesem Weg folgt man, bis man links in der Felswand ein Loch entdeckt, aus dem eine Hand herausragt. Man nähert sich dieser, aber nicht zu nah, da man sonst von der Hand den Abhang runtergedrückt wird, was zum Tod führt. Stattdessen legt man den Schinken ab, den die Hand nun zufrieden aufnimmt. Jetzt kann man unbeschadet an der Hand vorbeigehen. Nun geht man hinter einem Wasserfall vorbei, und es geht wieder hinunter. Ab hier wird das Spiel dann noch schwerer. Manchmal lauert hier ein grosser Saurier. Ist dies nicht der Fall, so kann man ab *** weiterlesen. Befindet sich aber hier ein Saurier, dann geht man den Weg wieder hinauf und hinter dem Wasserfall vorbei, bis ganz links im Bild wieder das Loch mit der Hand sichtbar wird. Hier wartet man nun eine Weile und geht dann wieder den Weg runter. Wenn der Saurier weg ist, kann man nun ab *** weiterlesen, ansonsten muß der Prozeß wiederholt werden.
*** Jetzt muß man, unten angekommen, nach Süden gehen, bis man wieder an den Fluß kommt. Hier geht man nun solange nach Osten, bis man auf ein anderes Dorf stößt. Da man hier von Kannibalen mit Speeren angegriffen wird, sollte man hier so schnell wie möglich nach Nordosten rennen, bis man an einem anderen Sumpf vorbeigekommen ist. Wenn der Sumpf im Süden aufhört, rennt man in Richtung Süden, bis man wieder an den Fluß kommt und folgt dann dem Fluß nach Osten. Nach einiger Zeit kommt man dann an einen Abgrund, und der Fluß wird zu einem Wasserfall. Wenn man Zeit hat, kann man jetzt eventuelle Wunden, die die Speere verursacht haben, mit dem Erste-Hilfe-Kasten heilen. Nun setzt man den Weg nach Nordosten fort, bis man an ein kleines Gebäude kommt. Nun geht es im Norden einen Weg hinauf. Hier sollte man so nah wie möglich links an der Felswand den Weg hinaufgehen. Dann zweigt der Weg nach links oben ab, diese Abzweigung muß man nun verfolgen. Oben muß man dann nach Nordwesten laufen, bis man an eine Rampe kommt die nach oben führt, und diese hinaufgehen. Oben wird der Weg durch zwei Felsbrocken versperrt. Hier muß man genau in die Mitte der beiden Brocken gehen, das Dynamit benutzen und es ablegen. Nun läuft man ein Stück nach Westen,

so daß die Brocken nur noch ganz rechts im Bild zu sehen sind, und drückt sich an die Felswand. Das Dynamit explodiert, und die Brocken rollen die Rampe hinunter. Man läuft jetzt, so nah an der Wand wie möglich, die Rampe hinauf und läuft dann oben nach Nordwesten. Nach einiger Zeit sieht man dann im Norden eine Höhle. In diese läuft man hinein - und man hat das Spiel gelöst !

- Diese Lösung garantiert nicht, daß man das Spiel direkt beim ersten Versuch schafft. Es ist auch mit dieser Lösung noch sehr schwer zu schaffen.
- In der Lösung wurde z.B. nicht berücksichtigt, daß man Pausen machen muß oder durch irgendwelche Probleme behindert werden kann (z.B. Saurier, Tod eines Kameraden o.ä.). Ich habe mich nur auf das wesentliche beschränkt.



Dirk Mayer, Lillerstr. 2, 5000 Köln 71

Hallo !
Direkt zu Anfang möchte ich zwei Sachen klären :
1) Die zwei Definitionen, die ich schon seit zwei Heften versprochen habe, sind diesmal hoffentlich drin. Es lag nicht an mir, sondern daran, daß Wolfgang keinen Platz mehr im Heft hatte und Ihr zuwenig Beiträge für 16 Seiten geschickt habt. Das Info soll ja auch von möglichst vielen Usern gestaltet werden, und nicht nur von 3-4 'Haupt-Autoren'.
2) Den Text hat Wolfgang mit deutschem Zeichensatz ausgedruckt, den ich auch benutzt habe. Dabei vergaß ich, daß es im deutschen Zeichensatz keinen 'Klammeraffen' gibt (kleines 'a' mit Bogen drum, auf Taste 2). Statt dessen wird das Paragraphenzeichen '$' ausgedruckt. Der Fehler lag also nicht an meiner ULA (R.I.P.)!
Lösung der 'Hausaufgaben': HA2: Ganz einfach:

```
      : 0 1 ;
```

Sobald nach dieser Definition eine Null eingegeben wird, wird eine Eins auf den Stack gelegt. Dies gilt nur für Eingaben und Definitionen nach diesem 'Fehler'. Definitionen, die früher definiert wurden, sind nicht betroffen, da jede Null noch als Null kompiliert wurde.
HA1: Vorschlag 1:

```
      : DIV SWAP OVER OVER OVER / DUP . ." ." * - 10 * SWAP / . ;
 Z.B.: 19 10 DIV   => 1 .9
```

Bei der Ausgabe gibt '.' nach jeder Zahl ein Space aus. Daher sind Komma und Nachkommastelle abgetrennt. Der zweite Vorschlag umgeht dies und vereinfacht zusätzlich noch die Rechnung mit dem Divisionsrest:
Vorschlag 2:

```
      : DIV SWAP OVER /MOD 6 .R ." ." 10 * SWAP / . ;
```

dazu Befehlserklärungen :

```
n1 n2 .R     gibt n1 in einem n2-breiten Feld rechtsbündig aus
n1 n2 /MOD   bildet den Quotienten und den Divisionsrest
und noch ein paar ...
n1 n2 MOD    bildet den Rest von n1/n2
U.           'Unsigned .', gibt 16Bit-Zahl ohne Vorzeichen aus
HEX          hexadezimale Zahlenein- und -ausgabe
DECIMAL      dezimale           "           "
BASE         Variable, die die Zahlenbasis enthält (16 bei HEX)
n1 n2 AND    logisches UND, Flag (0=false) auf Stack
n1 n2 OR     logisches ODER (inklusiv)
n1 n2 XOR    logisches ODER (exklusiv)
f NOT        invertiert Flag
```

Aber Vorsicht !
Stellen wir uns vor, wir haben gerade eine Funktion 'DEF' definiert:

```
 : DEF [COMPILE] ' DROP ." vorhanden" CR ;
```

Und nun wollen wir ein hexadezimales Speicherlisting ab DEFhex:

```
 HEX DEF DUMP
```

Wird nicht funktionieren, da DEF bereits als Wort definiert ist, und somit nicht als Zahl interpretiert wird (siehe HA2).
Deshalb sollte man darauf achten, daß man kein Wort definiert, daß auch ein hexadezimaler Wert sein könnte.
Letztes Mal habe ich die Definition von Variablen gezeigt. FORTH bietet aber auch die Möglichkeit, Konstanten zu definieren. Dabei wird das Wort 'CONSTANT' genau wie 'VARIABLE' verwendet:

```
 5 CONSTANT NR5
```

Es gibt jedoch einen Unterschied zu Variablen. Bei Ausführung von 'NR5' wird nicht wie bei einer Variable die Adresse auf den Stack gelegt, sondern direkt der Wert der Konstanten.

(Anm.: Selbst auf die Gefahr hin, daß Frank mich jetzt köpft, diesmal werde ich die Definitionen zwar bringen, dafür muß ich den Kurs hier aus Platzgründen (!!) kappen. Es hätte sonst eh die "halbe" RU gefüllt. Also Geduld - das nächste Mal wieder mehr Kurs - und außerdem hat Frank jetzt ein bißchen mehr Zeit...)

*** 4th-Utilities ***

System: White Lightning von Oasis (RECC auch fuer Abersoft,etc.)
Fehler: In meinem WL ist ein Fehler in der Definition von "TAB": Es wird ein Wert zuviel vom Stack genommen.

```
alte (falsche) Definition:        : TAB 23 EMITC EMITC EMITC ;
neue Definition:                  : TAB 23 EMITC EMITC 0 EMITC ;
```

Als Hit des Tages: ** HIDCOM **
HIDCOM gibt alle HIDdenCOMmands (versteckte Woerter) auf den Bildschirm aus.Es sucht den Speicher zwischen den "offiziellen" Woertern nach anderen ab,auf die keine Link Field Address zeigt. Zum Bleistift auch: "X", ein Primitives, welches das Logo von WL ausgibt (bei ABORT,WARM,COLD).
HIDCOM braucht keine Parameter,es loescht den Stack. Die Ausgabe wird mit SPACE angehalten, SHIFT fortgesetzt und mit <break> abgebrochen. (Anm.: EXAMBYTES ist lediglich ein Unterprogramm von HIDCOM)

Als zusaetzliches Bonbon: ** RECC **
RECC gibt bei vielen einfachen Befehlen die urspruengliche Wortdefinition wieder aus.IF,DO,BEGIN,WHILE, etc. werden mit ihren kompilierten Branch-Offsets ausgegeben.
Anwendungsbeispiel: RECC VLIST
Damit niemand behauptet, 4th wäre unstrukturiert, habe ich RECC strukturiert und kommentiert eingegeben. RECC dürfte in dieser Definition auch auf anderen FIG-4th-Systemen laufen.
RECC kann nur bei :-Definitionen die ursprüngliche Definition rekonstruieren. Bei Variablen, Konstanten und Primitiven passiert NICHTS. Ich Wünsche noch viel Spaß !

```
: EXAMBYTES 6 + OVER 7 - SWAP BEGIN ?TERMINAL IF QUIT THEN DUP C$ DUP 129 < SWAP
DUP 200 > SWAP 193 = OR OR IF ELSE DUP DUP C$ 31 AND OVER + SWAP BEGIN 1+ DUP C$
93 > UNTIL = 8 1 KB IF BEGIN 1 1 KB UNTIL THEN OVER PFA LFA $ DUP 42000 U< 24800
ROT U< AND AND IF 4 TAB DUP DUP U. ID. PFA 2+ THEN THEN 1+ OVER OVER < --> UNTIL
DROP ;
: HIDCOM SP! CR LATEST BEGIN PFA LFA DUP $ PFA LFA
SWAP 4 + NFA SWAP OVER OVER 13 + > IF EXAMBYTES THEN ?TERMINAL IF QUIT THEN DROP
PFA LFA $ DUP 28908 = ?TERMINAL OR 8 1 KB
IF BEGIN 1 1 KB UNTIL THEN UNTIL DROP ;

: RECC [COMPILE] ' 2- DUP $
   ' NOOP CFA $ - CR              ( Vergleich: :-Definition ? )
  IF QUIT THEN                    ( Quit,wenn keine :-Definition )
  BEGIN
    2+ DUP DUP U. $ DUP DUP       ( Adr. in der Definition ausg. )
    2+ NFA DUP U. SWAP            ( NFA-Adr. des Befehls ausgeben )
    ' LIT CFA =                   ( LIT-Befehl ? )
   IF                             ( ja,-> nur Zahl ausgeben )
     DROP DROP 2+ DUP $ U. 0
   ELSE
     ID.                          ( nein,-> den Befehl ausgeben )
   THEN
   DUP ' 0BRANCH CFA =            ( bei BRANCH's relative &   )
   OVER ' BRANCH CFA = OR         ( absolute Adresse ausgeben )
   OVER ' (LOOP) CFA = OR         ( bei LOOP/+LOOP ebenso )
   OVER ' (+LOOP) CFA = OR
   IF
     DROP 2+ DUP DUP $
     DUP ROT +
     35 EMIT U.                   ( abs. Adresse ausgeben )
     47 EMIT . 0                  ( rel. Adr.-Offset ausgeben )
   THEN
   DUP ' (.") CFA =               ( Stringausgabe ? )
   IF
     DROP 2+ DUP C$ OVER          ( ja )
     1+ OVER TYPE                 ( -> String ausgeben )
     + 1- 0
   THEN
   KEY DROP                       ( wartet auf Taste )
    ' ;S CFA =                    ( Ende der Definition ? )
   ?TERMINAL OR CR                ( Oder <break> gedrückt ? )
  UNTIL                           ( nein,-> Schleife nochmal )
  DROP ;
```

Frank Meurer, Schulstr. 21, 5047 Wesseling, Tel. 02236/46966

Free-Soft

Hallo Mituser,

heute möchte ich das Programm The Dungeon von Patrick Thiel vorstellen.
Es ist ein Labyrinthspiel bzw. ein Aktion-Adventure. Ein sehr großes Lob muß ich für die Grafik verteilen, Teile davon seht Ihr ja auf dieser Seite.
Als Einleitung gibt es folgende Geschichte:

Darion erschrak. Werv stand plötzlich vor Ihm:"Du bist mir so oft entkommen". Jetzt zog er das Schwert und stach zu. Darion spürte die kalte Klinge in seinem Körper. Augenblicke später traf ihn die Klinge mit der flachen Seite seinen Kopf. Darion schrie auf und stürtzte zu Boden. "Warum" brachte er noch röchelnd empor, dann wurde ihm schwarz vor den Augen. Die Folter dauerte lange und war grausam. Darion hatte Kraft aber Werv brach seinen Willen. Laut schrie Darion den Treffpunkt seiner Verbündeten heraus. "Gut" krächzte Werv und ließ ein dämonisches Grinsen erblicken. "Schafft ihn weg" zwei Männer ergriffen den, blutüberströmten Körper; schleppten ihn in die Labyrinthe unter der Burg und vermauerten den Eingang.



An dieser Stelle beginnt das Spiel. Darion erinnert sich an eine Erzählung; daß der Tyrann nur mittels eines magischen Schädels gebannt werden kann. Hält er diesen in seiner Hand und befindet sich an einem der südlichsten Punkte des Labyrinths, werden eine Reihe von Zaubersprüchen ausgelöst.

Zur Steuerung wird ein Kempston Joystick benötigt.

Na, schon auf den Geschmack gekommen? Nicht ? Hier ist noch ein Programm, welches Patrick geschrieben hat: Maps Dieses Programm ist eine Erweiterung zu The Dungeon. Mit Hilfe dieses Prg's kann man sich eine eigene Karte designen, und zu The Dungeon dazuladen.





Noch ein Aufruf zum Schluß.

Schickt mir doch einmal eine Postkarte, mit Anregungen, Verbesserungsvorschlägen, wie man vielleicht die Free Soft 'Ecke' besser gestalten könnte. Die ersten 5 die mir schreiben, bekommen das oben genannte Spiel.
Schickt die Postkarte an:

Frank Himßel
Henkenstr.25
4790 Paderborn Elsen

Wer hat mir das Programm Box Camp von D.Schuster zugeschickt? Melde Dich bitte bei mir Tel.05254/68144 ich habe Deine Adresse verlegt!

So, das war's, tschau bis zum nächstem Mal.

Anzeigen

Suche dringend Beta-Disk-Interface mit oder ohne Laufwerke (möglichst 720 K).
Uwe Riemer, Winterstr. 2, Fach 20-33, Dresden, 8030, DDR

Verkaufe ein Netzteil für 20,- DM (incl. Porto), Tasword plus Two (128K Version) für 30,- DM (incl. Porto), Beta Basic 4.0 (ebenfalls 128K Version, beinhaltet auch Version 3.0) für 45,- DM und 10 Spielekassetten für 30,- DM (plus 3,50 DM Porto).
Ist es möglich, in ein 40 Spur Laufwerk einen Schalter einzubauen (ich habe einmal so etwas gelesen), sodaß es auch mit 80 Spuren läuft?
Und noch eine Bitte: Ich habe im Spiel "Moonlight Madness" 15 der 16 Schlüssel gefunden und konnte somit das Spiel nicht lösen. Deshalb suche ich jemanden, der mir das Spiel löst und mir gleichzeitig die wichtigsten Schlüsselpositionen auf ein Video-Band (die Cassette würde ich ihm mitschicken) aufnehmen würde. Es soll eine gute Schlußszene haben. Als Dank dafür könnte derjenige das Spiel (Original) behalten.
Hermann Mayr, Grafstr. 2/4, 8025 Unterhaching, Tel. (089) 618924

Hier ein Problem, bei dem ich wenig Hoffnung habe, daß mir aus dem Club jemand helfen kann. Ich habe mir vor kurzem einen Eprommer gekauft, leider ohne Netzteil (Type des Eprommers: * E P 100 E *) von Sesomsoft. Jetzt meine Frage: arbeitet ein User mit so einem Eprommer?
Ich möchte gerne wissen, wie hoch die Versorgungsspannung des Eprommers ist, und wo man diese anschließt. Ich kann zur Zeit mit dem Gerät nur 2716 brennen, laden kann ich auch 27128, nur schießen kann ich sie nicht, dann kommt es zu 'FAIL Error'. Habe alle IC's schon ausgewechselt, aber ohne Erfolg. Ich hoffe, auf diesem Wege einen User zu finden, der mir helfen kann. Mein Dank im voraus.
Horst Döscher, Amselweg 2/1, 7175 Vellberg, Tel. 07907/1653

Nachdem niemand mein defektes IF 1 wollte, suche ich jemanden, der es mir reparieren könnte. Man sollte vor der Reparatur aber vorher mit mir Rücksprache halten, damit ich entscheiden kann, ob es sich noch lohnt. So wie es ausschaut, nimmt es keine Signale des Mircos mehr auf. Die RS 232 habe ich noch nicht ausprobieren können.
Weiß jemand, ob man den Speccy über's Interface 1 an das BMX-System anhängen kann, bzw. ob es überhaupt möglich ist?
Hat jemand Erfahrung im Verbinden des Speccys mit einem C 64 über RS 232? Nutzt jemand eine 1541 Floppy?
Markus Haupt, Wieblinger Weg 55, 6900 Heidelberg, Tel. (06221) 840630 (Hartmann)

Ich bin neu im Club und habe früher recht gerne Adventures mit dem PAW auf dem Speccy geschrieben und werde es auch weiterhin tun. Wenn es irgendwo auf der Welt noch Adventure-Fans auf dem Speccy gibt, sollen sie jetzt laut aufschreien, damit wir gleich ein paar schöne Adventures (Wie wär's mit "Per Anhalter durch die Galaxis", echt irre geiles Buch !!) zusammen schreiben können.
Christoph Renner, Gartenweg 2, 8221 St. Georgen, Tel. 08669/4682

Uff - geschafft. War diesmal doch ein bißchen mehr Arbeit.

Doch es hat sich gelohnt! Danke für eure Mitarbeit!

Vielleicht kommt die nächste Ausgabe auch mit 16 Seiten heraus.

So long - das "WOMO"-Team.